ゲーム制作中のことについて②

展料理の他にも、登場人物達もゲームの制作中に自然と誕まった所が多かったりします。

元々、当初作った人物をゲームの役割に当てはまるように持ってきているのですが、作っているうちに「雪雨が降る森」の登場人物として形づいていきました。

それぞれ変更はありましたが、その中で一番変化があったのは須賀と佐久間だと思っています。

特に須賀は、最初に構想していたストーリー展開が展開になってしまう原型でもあったので、それを変更しました。

デザインも最初のものは髪の毛が長めだったのですが、それも変えると、幾に少し優みや明るさが出たので、話が作りやすくなった気がします。

特に前半、屋敷での追いかけっこの後はそのおかげで後半との落差が出たのではないでしょうか。でなければ、恐らく須賀はずっと危険因子のままだったので。

佐久間は、最初に予想していたよりもよく話すキャラクターになりました。トゲトゲしたもの言いをするという設定は変わってはいませんが、もう少しふっきらぼうな少女の予定でした。

しかし彼女を喋らせると、思った以上に辛辣な言葉がポンポン出てくるので、彼女の出るシーンは楽しく制作した記憶があります。

Thanks.
The... custodian?
But...
I couldn't do something like that!

第七話
背負う約束

Sa you want ta stay here and laak far that girl huh?
I'll ga ahead and take Sakuma.
It's impassible far me ta search the forest like this anyway.
Even if you don't find her soon, you be sure to come back, alright?
Hey, Suga?
Once I've made sure Sakuma is safe, I'll come right back to the museum.

Yau...
Why da care sa much abaut that girl's situatian?
Sorry
Anyway be sure to be careful

Out fram this farest... Make sure yau make it back alive!

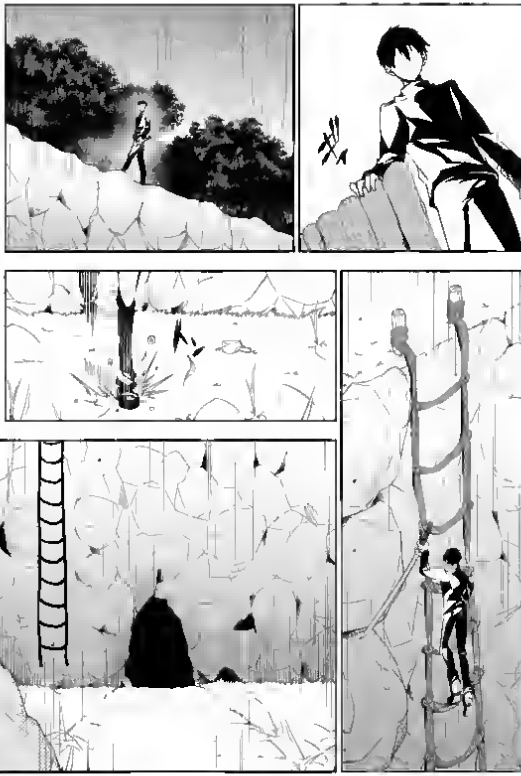
Don't come!
You can't come!
Scary.
Scary.
Feels evil.

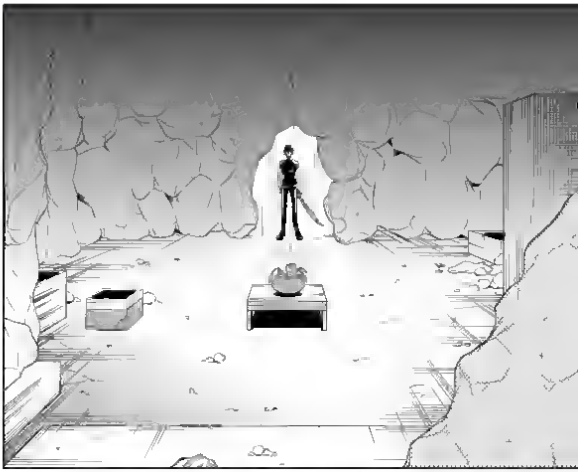
Go
meet
her...

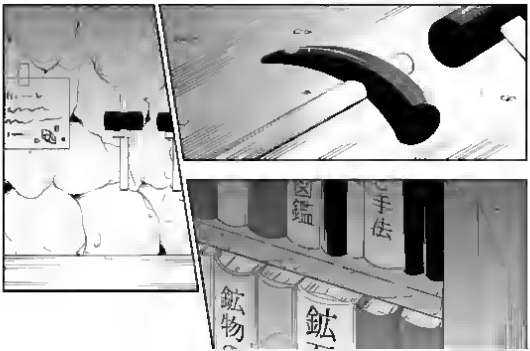
To
Mother...

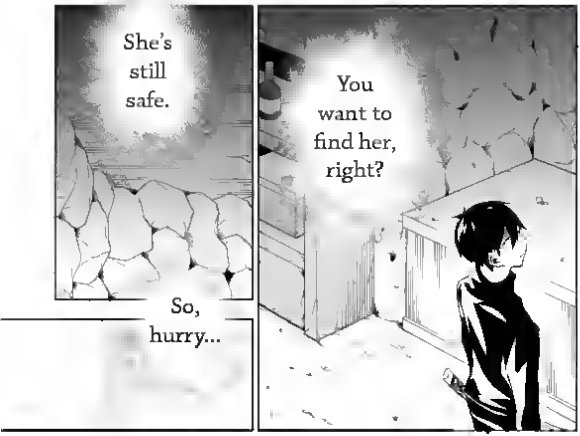
Find her.
Among the countless clamoring voices...
Charge in front of them.
Those pretty shiny rocks you made
You know where it is right?
Surely...
You'll come to save the person you care about most.
And.
Meet her...

Mother...






手佐
図鑑
鉱物
鉱



Your most precious person

Go and meet her

You are

Soon, it will be too late to see her again

Stop.
Stop.
Don't interfere.
You remember all of it.

You're scary!
Scary.
Don't come...

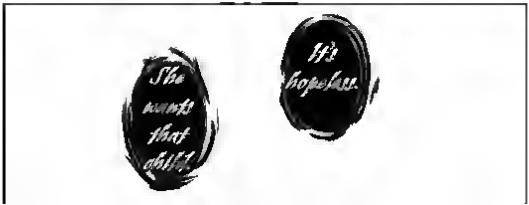
Don't come. Don't come!
Scary!
You're not wanted!
Not you!
Wanted!
Stay away!
Stay away!
Stay away!

No...
No!!!
No...
That...
Don't...
Come any closer...!
Stop
Don't kill me...

ハッハッ

Мо ииу!!
Моииу!!!
моииумоииумоииу
моииумоииумоииу!!!

You're not the one from the promise.
Mother's already forgotten you.
Terrible
Terrible
Terrible


It's hopeless.
She wants that child!

It's not the stained you!
Cut?
Cut?
Sorry.
Please. Don't come.
It's the same thing again.
How many victims will you strike for this?

You can't stay!
You can't stay!
Stubborn!
Pointless!
You can't stay!
You can't stay!
You can't stay!
You-...!

Hey...You...
Why are you getting in the way?

Because even if you protect her...

All of it... All of it...

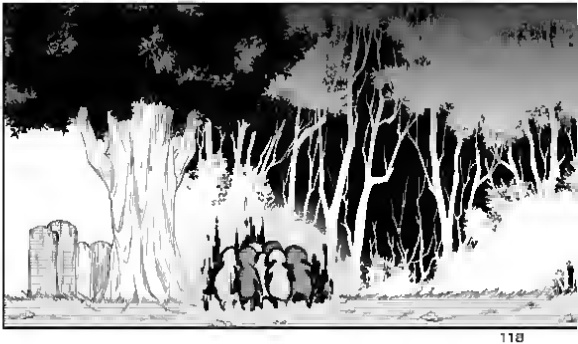
It's still all your fault!

Selfish.
Cruel.
Horrible person.

It's sad...
But still...
Sad.
Sad.
You dont hesitate
It's sad.

JCARU
JCARU
JCARU

Bye bye.
Mommy...



Hey...

Aren't you...

Similar to us?

How many times
do you need to
see them die?

Just like that...

Refusing to quit
a meaningless
promise?

It hurts.

It hurts.

It hurts.

真田まこと's TALK

ゲーム制作中のことについて③

また佐久間は、ゲームを制作する際に、『「霧雨が降る森」にするか、彼女が主人公のまったく別のゲームにするか』を迷っていたこともあり、色々と思い入れがあります。ただ、彼女を主人公としたゲームは"怖い"というシーンが少なく、ホラー感が薄かったので止めました。ちなみにまったく別ゲームたったので、シオリと須賀の登場予定はありませんでした。望月は登場しますが、なんと警官ではありません。

そういった点では、「霧雨が降る森」の主人公であるシオリは、大きな変更点はありません（あえて言うなら、少し行動的すぎる所を無くしたことくらいです）。

また、ゲームのEDの中で、彼女に関するEDを1つだけ無くしたものがあります。ゲームのEDは今のところ5つです。その中で、彼女の命について示唆するものが1つだけありますが、それでも彼女が命を"落とした"と最後まで描写したものではありません。つまり無くしたEDは、明確にシオリが命を落としてしまうものでした。これは、ゲームのED回収がややこしくなることと、ゲームオーバーも命を落とすEDに違いないと思い、無くしました。

このほか、ゲームのEDは、それぞれ誰を悲ませながら考えた記憶があります。もともとマルチエンディングにするつもりだったものの、マルチエンディングを作るのが思いのほか難しく、逆算したりしながらの作業でした。特に物語に救いを持たせることが難しく、ED1は本当に最後に出来たEDでした。